

Version Russe – *Poor Rusty Robot*

Thème : dureté, absurdité, folklore, écologie → chemin vers une conscience plus humaine.

Personnage principal : *Poor Rusty Robot*, accompagné d'une fée/drone (aidante mais imparfaite, pleine de préjugés).

Stages

1. Tank militaire (Stage 1)

- Apprentissage mécanique, obéissance.
- Univers dur, éclaté, violence des ordres absurdes.
- ♪ *Idles – Run Rabbit Run* au moment où Rusty commence à gagner en confiance.

1. Forêt / exploitation forestière

- Gestion des ressources, affrontements (tour par tour ?) contre animaux sauvages, dont l'ours russe.
- Sujet : écologie, prédation.

1. Commerce maritime (bateau)

- Cuisine de poissons, recettes, pollution, biodiversité.
- Voyage, contacts multiculturels, critique de la surexploitation.

1. Folklore slave – Baba Yaga et la musique

- RPG magique avec chants et combinaison de touches (apprentissage de la langue par la musique).
- Folklore + rituel.

1. Danse urbaine (changement de chronologie)

- Rencontre avec des jeunes marginaux russes (style identifiable).
- Fun + découverte de la liberté, mais aussi la misère sociale.
- Rusty expérimente autre chose que l'obéissance.
- La fée/drone révèle ses limites (préjugés, stéréotypes).

1. Gestion de livraison urbaine

- Après l'expérience de liberté, retour au travail.
- Mais ici, Rusty ressent pour la première fois qu'il "sert à quelque chose de non-stupide".
- Twist : critique sociale (trolling, anarchie, incapacité de l'État à canaliser).

1. Stage final : transmission et pédagogie

- Rusty trouve sa place en devenant professeur.
- Humour (chaos des enfants), mais message lumineux : patience, espoir, avenir.

Version Coréenne – *Jeune femme indépendante fragile*

Thème : pression sociale, conformisme, intensité urbaine → quête d'un équilibre personnel (amour, amitié, choix de vie).

Personnage principal : jeune femme étrangère, confrontée à la société coréenne moderne.

Stages

1. **Taxi (Stage 1)**
 - Première arrivée en Corée, indiquer la direction.
 - Apprentissage basique, premiers contacts culturels.
1. **Combat absurde pour des nouilles/kimchi**
 - Parodie du cliché (TKD, bagarres).
1. **Sortie alcoolisée avec collègues**
 - Simulation sociale, pression du groupe, humour sur le soju.
1. **Zombie survival dans un centre commercial (soldes)**
 - Parodie de consommation, chaos.
1. **Karaoké / rythme / danse**
 - Intensité festive, mini-jeu musical.
1. **Gestion BTP (construction/démolition)**
 - Métaphore de la modernité qui rase/reconstruit sans cesse.
1. **Gestion/jardinage**
 - Respiration, plus contemplatif.
1. **Cuisine traditionnelle**
 - Transmission, culture, lenteur apaisante.

Embranchements narratifs (finaux possibles)

- **Romance :**
 - douce (voilier en mer, coucher de soleil, musique aérienne),
 - passionnée (intimité d'une maison, pluie, musique lyrique).
- **Grande amitié :** scène de groupe, promesse d'être toujours là.
- **Adoption :** via l'arc **fugue dramatique** (mix d'anciens gameplay, recherche en taxi, dialogues sensibles).
 - Déclencheur : faux espoir (parent/tuteur pas fiable, héritage, grand-parent malade).
 - Crise → fugue → recherche → retrouvailles → choix d'adopter.
- **Carrière :** accomplissement personnel (scène de concert, danse, recherche, etc.).

Thématique musicale globale

- **Trip-Hop** (Subtle, Massive Attack, Bonobo, Portishead, Lamb, Nujabes, Zero 7).

- ♪ Ambiance urbaine nocturne, introspective, aérienne → parfaite pour alterner tension/drame et tendresse.

Version Française – *Satire sociale et révolution*

Thème : comédie grinçante, absurdité sociale, critique politique → catharsis révolutionnaire.

Personnage principal : à définir (selon archétype choisi par le joueur).

Stages

1. **Auto-école (Stage 1)**
 - Directions, système absurde.
1. **Police**
 - Déboires multiples, mini-jeux variés.
1. **Travail**
 - Usine ? Bureau ? Resto ? Poubelles ? → satire du labeur.
1. **Pompiers volontaires**
 - Situations loufoques, satire sociale (croise flics, soignants, victimes).
1. **Survie en manif**
 - Jeu de survie ironique (lacrymos, CRS, chaos).
1. **Vacances**
 - Montagne ou mer, satire des clichés touristiques.
1. **Bouchons retour de vacances**
 - Jeu de survie absurde.

Final – Mouvement social (multi-gameplay)

- **PaTaPon-like** : slogans rythmiques pour coordonner la foule.
- **Mini-jeux** : esquive CRS, Pong avec lacrymos, blocages stratégiques.
- **Clins d'œil** : pavés en mousse, fraise tagada, flics infiltrés ridiculisés.
- **Tribunal final** : combat rhétorique, concours d'éloquence → défendre un idéal.

Trois archétypes de fin (selon style du joueur)

1. **Héros prolo** : gouaille, jurons créatifs, insolence.
 - Fin : porté en triomphe malgré lui.
 - Scène marrante : mégot non allumé → “ça donne le cancer ces merdes !”.
1. **Descendant des Lumières** : rhétorique noble, valeurs universelles.
 - Fin : discours immortalisé comme texte historique.
1. **Père/mère de famille** : sincérité, émotion, courage ordinaire.
 - Fin : respect, image touchante avec enfants.

❖ Synthèse générale

- **Russe** : déporation du robot → obéissance aux ordres froids et absurdes, témoin de désastres écologique. Érrence du robot → néo-folklore pour l'aventure, liberté et misère sociale, travail indépendant et société folle. final → robot qui trouve sa voie dans la transmission & qui vois et montre l'espoir qui reside dans les jeunes générations.
- **Coréenne** : montagnes russes émotionnelle comme tout drama coreen qui se respecte. parcours social et intime → la pression sociale, la valeurs travail. Humour louffoque ou absurde de la société. final → selon le parcours : romance, amitié, adoption (fugue), carrière. Le choix permet de s'orienter naturellement vers ce qu'on veux apprendre.
- **Française** : satire sociale → survie, lutte des classes → révolution collective → choix d'archétype de héros. (de la comédie grinçante vers la révolte collective.)